



LERN DOKUMENTATION

Softwareprojekte Agil umsetzen

EXPOSEE

In dieser Dokumentation werden die Lehren und Ereignisse aus dem Agilen Arbeitsprojekt «DartRadio» festgehalten.

Pascal Duschén

Inhalt

Tag 1 – Kickoff.....	2
Retrospektive.....	2
Verbesserungen.....	2
Tag 2 – Erster Sprint gestartet.....	3
Retrospektive.....	3
Verbesserungen.....	3
Tag 3 – Es geht voran.....	4
Retrospektive.....	4
Verbesserungen.....	4
Tag 4 – Steiniger Weg.....	5
Retrospektive.....	5
Verbesserungen.....	5

Tag 1 – Kickoff

Retrospektive

Der heutige, erste, Tag des Moduls «Agile Softwareentwicklung» wurde dazu genutzt, ein Projekt zu definieren, welches eine Api anspricht.

Die Auswahl eines entsprechenden Projekts dauerte etwas länger als erwartet, jedoch konnten wir ein Projektrahmen definieren welcher das gesamte Team begeistert. Wir haben und dazu entschieden eine App zu erstellen welche von einer grossen Anzahl Webradios einzelne ausgewählt und abgespielt werden können. Danach wurde die Technologie festgelegt, mit welcher das Projekt umgesetzt werden soll. Wir haben uns für Flutter entschieden.

Danach haben wir uns jeweils den nötigen vorarbeiten gewidmet, welche erstellt werden mussten bevor wir mit dem ersten Scrum-meeting beginnen. Dazu gehörte die Dokumentation (oder erste teile davon), das erstellen der Userstories und des Github repository's sowie den Design-Prototyp.

Verbesserungen

Es konnten nicht sämtliche Aufgaben soweit erledigt werden wie vielleicht erwünscht. Nachdem wir die Technologie und das Projekt hatten, haben wir nicht in dem masse an der Fragestellung «was benötigen wir für das Projekt? / was muss vor Projektstart vorhanden sein?» gearbeitet. Stattdessen haben wir uns mehr auf Möglichkeiten der App und Umsetzungs/Design elemente konzentriert.

Eine klare Projektorganisation von beginn an hätte evt. die zeit zum finden des Projektes verkürzt und eine besser übersicht über die Projektplanung gegeben.

Ansonsten denke ich war die Kommunikation und Organisation gut.

Tag 2 – Erster Sprint gestartet

Retrospektive

Der erste Tag des Projekts ist angelaufen. Bis zum ersten Meeting ist beinahe eine Stunde vergangen. Das Meeting selbst war jedoch sehr gut. Jeder wusste was es zu tun gibt und die User Stories wurden entsprechend verteilt.

Eine weitere Stunde verging im Versuch die Flutter App zum laufen zu bringen. Was am Ende auch gelang.

Das entwickeln des mir zugeteilten Features ging eher zäh voran. Da ich bisher noch nicht mit Flutter gearbeitet musste ich immer mal wieder nachschauen wie das Framework denn funktioniert, und wie gewisse Abläufe erledigt werden wollen.

Für meine UserStory habe ich 3 Klassen erstellt. Eine Helper Klasse für die Logik, eine Screen Klasse sowie ein Widget. Die Helper Klasse übernimmt die Logik zum berechnen der Zeit, das Widget und die Screen Klasse sind zum anzeigen der Zeit. Das Ganze ist jedoch noch nicht funktional.

Verbesserungen

Im Team hat die Absprache sehr gut funktioniert. Alle offenen Fragen wurden geklärt und abgestimmt.

Ich hatte ein wenig Mühe mit Git. Etwas mehr Übung mit branches usw. täte mir sicherlich gut.

Zudem ist mir aufgefallen, dass meine Namensgebung für Variablen und Klassen nicht die Beste ist. Meistens sind die Namen nicht so «spot-on». Etwas mehr Gedanken über die Namen wäre sicher nicht schlecht.

Als letztes waren die User Stories zum Teil etwas unschön formuliert und nicht so klar abgegrenzt. Zudem waren die teilweise etwas zu groß vom Umfang her.

Tag 3 – Es geht voran

Retrospektive

Der heutige Tag begann mit dem hinzufügen einer Progressbar als Anzeige der Songlaufzeit und dem refactoring der helper klasse. Die Progressbar lief recht schnell.

Um die den fortschritt in der Progressbar anzuzeigen musste ich jedoch einen Timer erstellen, welcher laufend die Werte neu berechnet und in dem Widget ersetzt. Das ganze procedere hat mir leider etwas mehr Mühe bereitet als zuerst gedacht. Nicht zuletzt aufgrund meiner doch noch mageren Kenntnisse mit Dart/Flutter. Letzten endes hat der Timer jedoch wunschgemäss funktioniert und die Anzeigen erneuert.

Danach habe ich, im hinblick auf die kommenden Features, dem refacrotig des Codes angenommen. Ich habe einen Provider erstellt welchen die Daten verarbeitet und diesen mit dem widget verbunden. Das refactoring ging gut voran.

Als letztes habe ich noch das Grundlayout des PlayScreens erstellt, jedoch mit Platzhalter anstelle der passenden Elemente.

Verbesserungen

Meine Kenntnisse von Flutter haben definitiv zugenommen. Es wäre vielleicht besser von beginn an richtige Variabelnamen zu nehmen und zu versuchen den Code direkt richtig zu schreiben, anstelle der Umwege und anschliessendem refactoring. Es gibt noch immer einige Dinge die angepasst werden müssen.

Ansonsten gab es noch kleinere schwierigkeiten mit Git. Auch wenn es soweit funktioniert stelle ich immerwieder fest, dass Dinge nicht ganz so funktionieren wie gedacht. Zum Beispiel habe ich noch lokale repos die an und für sich so nicht mehr gebraucht werden und dennoch angezeigt werden.

Tag 4 – Steiniger Weg

Retrospektive

Der 4. Tag verlief leider ein wenig holprig. Nach einem schweren start mit dem einfügen des Routings zur Seite habe ich mich dem Anzeigen des Songs gewidmet. Durch dehlende kenntnisse in Flutter verlief das nicht sehr gut. Später habe ich noch versucht meinen Code etwas aufzubereiten, und unnötige snippets zu löschen. Auch hier kam es zu kleineren (mir teilweise nicht erklärlichen) Fehlern.

Zudem habe ich den grössten Teil des Tages versucht, unnötige http calls zu verhindern. Dies glückte mir (teilweise) am ende des tages.

Alex und Phillip haben Die Favoriten und filter funktionen fertiggestellt. Patrick hat sich dem Design des Playscreenss angenommen. Die App gewinnl langsam an Form und geht in die richtung Feature complete.

Verbesserungen

Bei meiner arbeit heute habe ich im Besonderen meine mangelnden Flutter Kenntnisse gemerkt. Viele Dinge verlifen nicht wie gewollt. Das lösen der Fehler erwies sich als äusserst herausfordernd.